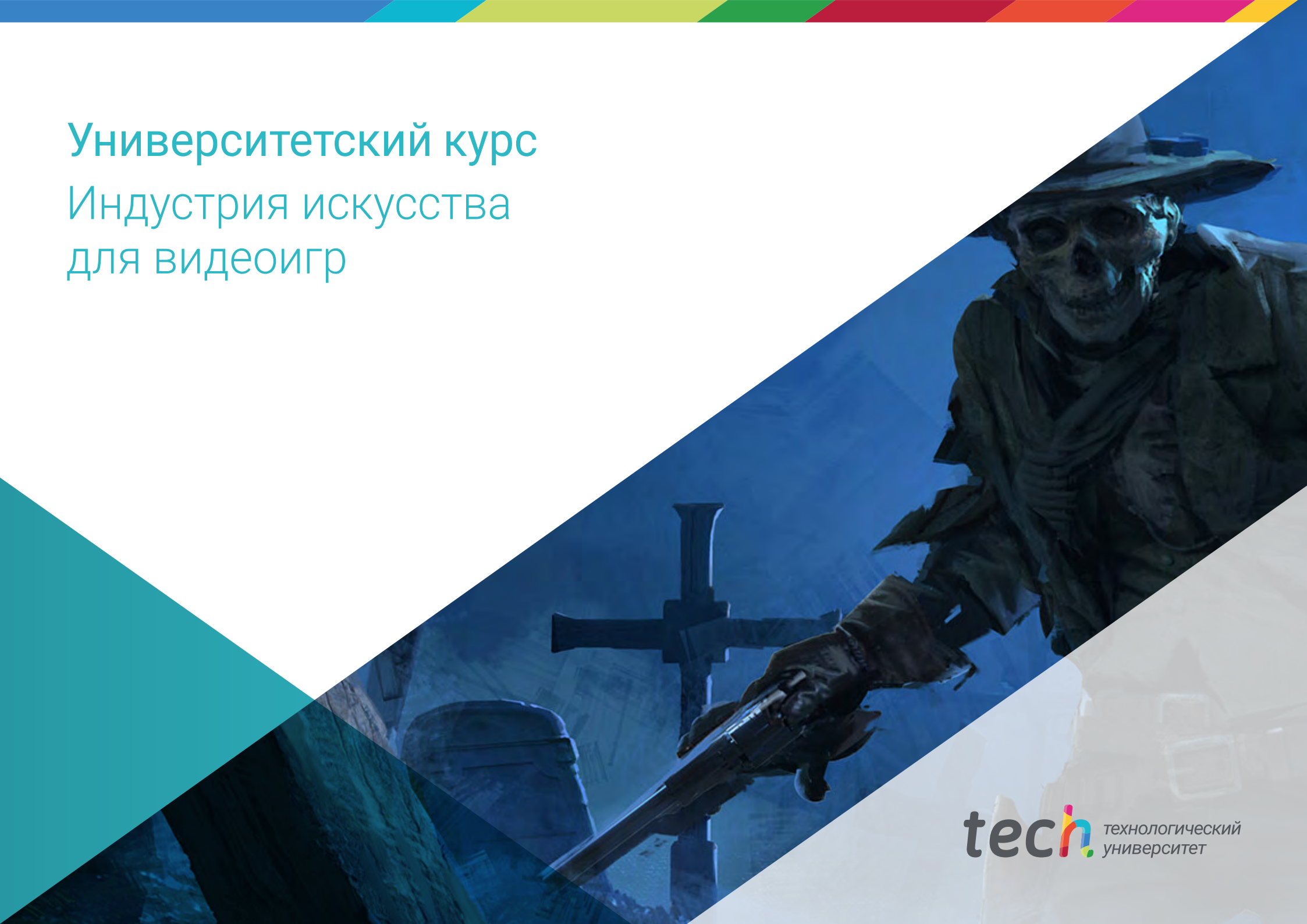


Университетский курс Индустрия искусства для видеоигр





tech технологический
университет

Университетский курс Индустрия искусства для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/art-industry-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

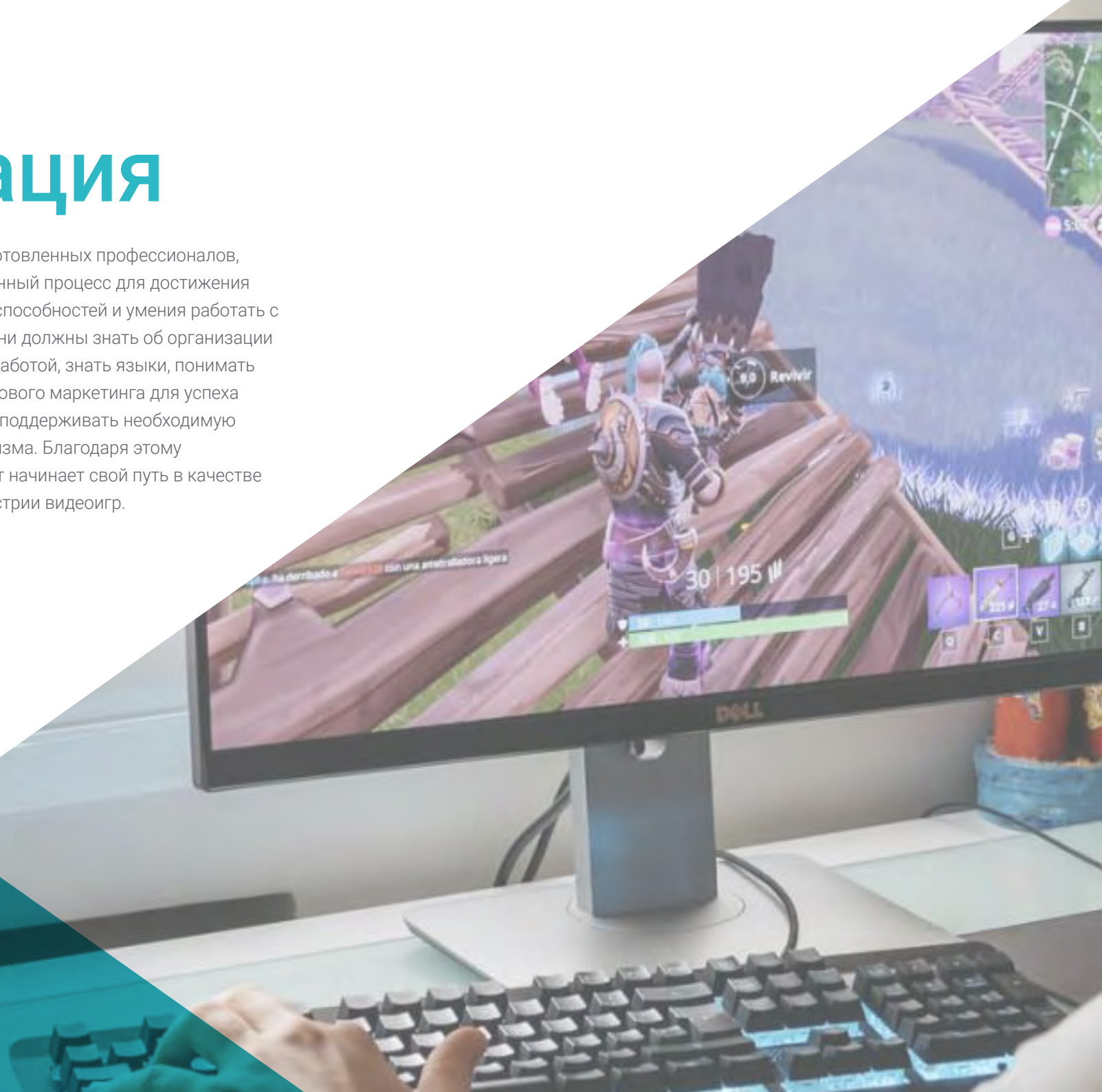
Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Развитие индустрии видеоигр требует подготовленных профессионалов, которые понимают эволюцию как естественный процесс для достижения успеха на этом рынке. Помимо творческих способностей и умения работать с различными техниками и инструментами, они должны знать об организации и бизнес-планировании, руководить своей работой, знать языки, понимать сосуществование социальных сетей и цифрового маркетинга для успеха своих проектов, уметь работать удаленно и поддерживать необходимую дисциплину для сохранения профессионализма. Благодаря этому шестинедельному онлайн-обучению студент начинает свой путь в качестве руководителя или предпринимателя в индустрии видеоигр.



“

Чтобы добиться результата, необходимо сочетать знания с действиями. Начните свой путь к профессиональному успеху уже сегодня”

Индустрия видеоигр взорвалась на мировом экономическом ландшафте за последние два года и остается постоянно развивающимся бизнесом. Сегодня она стала одним из крупнейших источников занятости, поскольку растет число не только геймеров, но и тех, кто стремится превратить свое хобби в профессию. Благодаря Университетскому курсу "Индустрия искусства для видеоигр" профессионалы в области цифрового искусства получают расширенное представление о том, как развиваться на современном рынке, и смогут разработать стратегию, способствующую развитию их карьеры.

На этой программе вы узнаете все "тонкости", необходимые для управления основными художественными отделами в индустрии видеоигр. Это означает, что вы сможете выступать как в роли руководителя, так и в роли предпринимателя в индустрии, для чего вам необходимо понимать основы удаленной работы, работы в команде, правовые основы регистрации произведений, веб-среду и цифровой маркетинг, столь важные сегодня, передовой опыт как на национальном, так и на международном уровне, вы будете прекрасно разбираться в том, как представить профессиональное портфолио, чтобы продемонстрировать свои работы обществу.

Как основополагающая часть учебного процесса в TESH Технологический университет, команда преподавателей будет сопровождать и направлять студента в любое время, облегчая процесс обучения с помощью виртуального кампуса и учебной платформы, делая опыт студента более динамичным и безопасным, позволяя ему продвигаться в реализации того, что он узнал на протяжении всего своего пути.

Методология удаленного обучения и техника *Relearning* позволяют студентам непрерывно накапливать данные и опыт, что обеспечивает им значительный рост, давая им самостоятельность и большую ответственность. Кроме того, с платформы TESH можно получить доступ ко всему содержанию, подключившись с любого устройства, имеющего доступ к интернету, а также скачать учебный материал, чтобы иметь возможность обратиться к нему в любой момент.

Цифровой кампус предлагает форумы, конференц-залы, электронные библиотеки, чаты и потоковые платформы, чтобы вы всегда были в курсе событий в процессе обучения.

Данный Университетский курс в области индустрии искусства для видеоигр содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами из области искусства для видеоигр
- ◆ Наглядное и схематичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Процесс самооценки для улучшения обучения с помощью практических упражнений
- ◆ Особое внимание уделяется множеству аспектов, из которых складывается проект по разработке видеоигр
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Результаты, полученные за шесть недель обучения, поражают воображение благодаря методологии, применяемой TESH"

“

Помимо хорошего визуального образа проекта, необходимо знать, как его продать. Познакомьтесь с основными принципами работы, чтобы стать успешным предпринимателем в индустрии видеоигр"

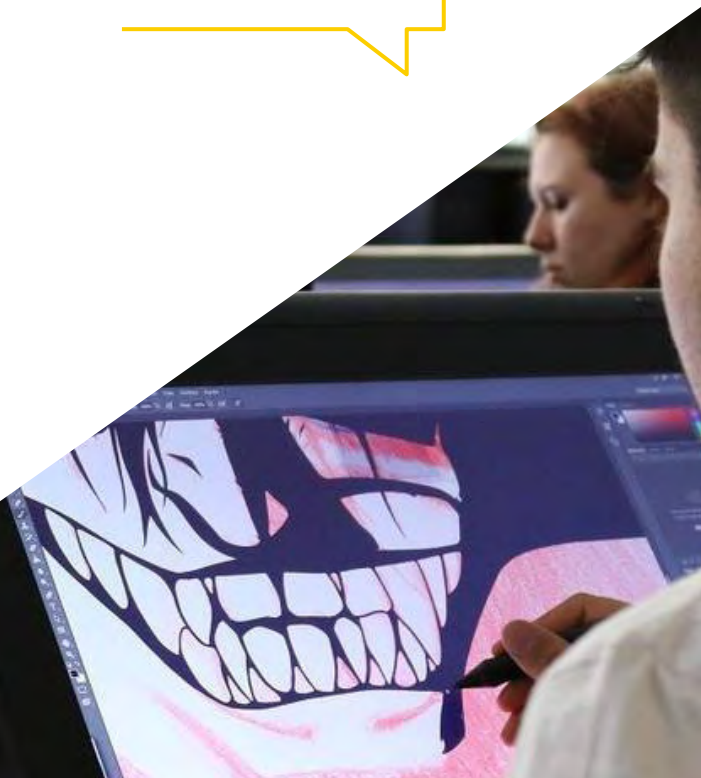
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Знание того, как работать в различных современных условиях, необходимо любому специалисту, который хочет выделиться в индустрии видеоигр.

Каждому профессионалу требуется время для обучения, поэтому TESH предлагает систему обучения, которая делает это возможным.



02

Цели

Благодаря Университетскому курсу "Индустрия искусства для видеоигр" студент получит исчерпывающее представление обо всех "тонкостях", необходимых для управления основными художественными отделами в индустрии видеоигр. Целью этой программы является разработка профессионалами уникального стиля, основанного на моделях, адаптированных к реалиям рынка, и их качественное развитие в рамках рабочей среды.



“

Единственный верный путь к успеху — это приобретение новых знаний, разница будет заключаться в вашем отношении к ним”



Общие цели

- ◆ Знать важные аспекты развития в качестве менеджера в индустрии видеоигр
- ◆ Эффективно развиваться в современных условиях работы
- ◆ Выполнять практические работы, применяя изученные техники благодаря интерактивной методике курса
- ◆ Получить навыки эффективного использования ресурсов и материалов, подходящих для каждого творения





Конкретная цель

- ◆ Ознакомиться с обязательными требованиями индустрии видеоигр
- ◆ Создать портфолио на разных языках
- ◆ Присутствовать на веб-сайтах и в социальных сетях, имеющих отношение к отрасли
- ◆ Знать, как работать удаленно, и соблюдать дисциплину, необходимую для поддержания профессионализм

“

В индустрии видеоигрового искусства для достижения целей недостаточно только воображения, необходимо планирование и организация, и мы поможем вам сделать это возможным”



03

Руководство курса

Команда профессионалов в области видеоигрового искусства составляет команду этого Университетского курса, которая передает студентам знания, инструменты и процедуры, которые помогут им отправиться в путешествие, полное знаний в индустрии видеоигрового искусства. Студенты гарантированно расширят свой профессиональный кругозор благодаря опыту, полученному в рамках программы, изучению практических примеров и интерактивному сообществу экспертов, которые будут сопровождать их на протяжении всего процесса обучения.





“

Учиться в *TECH* — значит получать качественное образование от экспертов по каждому предмету”

Руководство



Г-н Микель Алаэс, Джон

- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств, Политехнический университет в Валенсии UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr

Преподаватели

Г-жа Мартинес Марин, Игоне

- ♦ Руководитель издательского отдела и менеджер по продукции в Meridiem Games
- ♦ Старший редактор видео и социальных сетей в Chicas Gamers
- ♦ Степень в области телекоммуникационной инженерии Мадридского политехнического союза
- ♦ Обучение в 3D Autodesk Maya Design от EscuelaTrazos



04

Структура и содержание

Для того чтобы студенты этого Университетского курса в области индустрии искусства для видеоигр получили лучшие инструменты для своей будущей профессиональной деятельности, команда преподавателей ТЕСН разработала программу с особым содержанием, посвященную основным аспектам, которые необходимо знать топ-менеджерам и руководителям компаний этого сектора. Благодаря внедрению самой инновационной в современном образовательном секторе методики, основанной на *Relearning* с практическими и динамическими процессами, усвоение знаний становится возможным более эффективным и продолжительным.



“

Независимо от того, привыкли ли вы работать с виртуальной средой или нет, вы будете учиться легко и эффективно благодаря методологии обучения TESH”

Модуль 1. Арт-индустрия для видеоигр: Неотъемлемые аспекты

- 1.1. Профессиональный имидж
 - 1.1.1. Позволить работе быть замеченной
 - 1.1.2. Популярность
 - 1.1.3. Сообщества
- 1.2. Портфолио
 - 1.2.1. Страницы
 - 1.2.2. Физическая облик
 - 1.2.3. Советы
- 1.3. Представлять работы
 - 1.3.1. Чистить наброски
 - 1.3.2. Монтаж
 - 1.3.3. Формат
- 1.4. Портфолио
 - 1.4.1. Советы
 - 1.4.2. Языки
 - 1.4.3. Данные
- 1.5. Практические
 - 1.5.1. Международные
 - 1.5.2. Гибридные
- 1.6. Социальные сети
 - 1.6.1. Artstation
 - 1.6.2. Linkedin
 - 1.6.3. Instagram



- 1.7. Веб-сайт
 - 1.7.1. Платформы
 - 1.7.2. Портфолио
 - 1.7.3. Контакт
- 1.8. Регистрация произведения
 - 1.8.1. Страницы
 - 1.8.2. Права
 - 1.8.3. Законы
- 1.9. Работа в команде
 - 1.9.1. Советы
 - 1.9.2. Коммуникация
 - 1.9.3. Важность
- 1.10. Дистанционная работа
 - 1.10.1. Расписание
 - 1.10.2. Дисциплина
 - 1.10.3. Языки

“

Индустрия видеоигр – это неудержимо растущий рынок, уникальная возможность для тех, кто хочет выйти на рынок труда”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





““

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



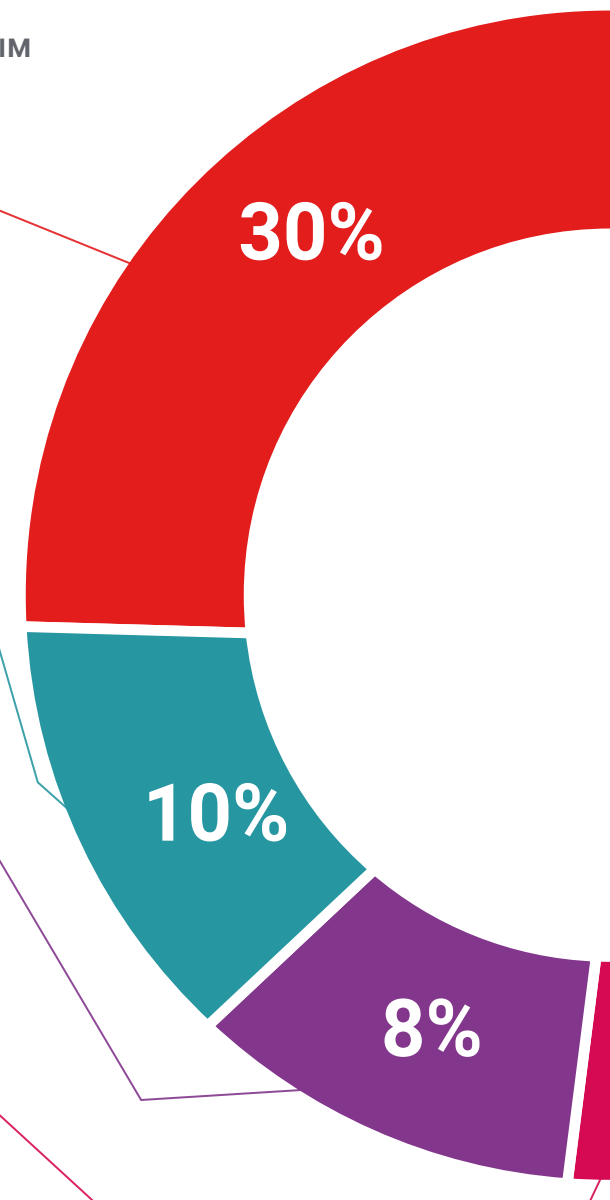
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области индустрии искусства для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



““

*Успешно пройдите эту программу
и получите университетский
диплом без хлопот, связанных с
поездками и бумажной волокитой”*

Данный **Университетский курс в области индустрии искусства для видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетского курса в области индустрии искусства для видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Университетский курс

Индустрия искусства
для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Индустрия искусства для видеоигр

